Мир-воронка

Автор — Джейсон Лютс
с помощью Джереми Страндберга

Художник — Джесси Х. Мид

Переводчик — Феликс Герм

Верстальщик, редактор — Тамара Персикова

Приключение 0 уровня для
Мира подземелий



Оглавление

Вступление....1

Делаем Воронку....2

Замыслы и принципы....2
Крестьяне 0 уровня....2
Измененные ходы....3
Дополнительное правило: Удача....4
Дополнительное правило: Призовые жетоны....5

Мобилизуем крестьян....6

Таблица: профессия и снаряжение....8
Таблица: имя крестьянина....10
Таблица: черта крестьянина....12
Буклеты крестьянина....14
Таблица: узы крестьянина....16

Строим деревню....17

Таблица: название деревни....19

Наполняем воронку....20

Дополнительное правило: Штрафные жетоны....21

Servants of the Cinder Queen....22

Воронки-заготовки....23

Нашествие пёсолюдей....24
Дети леса....25
Побег из чумных ям....26
Рука Святого Игниса....27

Титры и копирайт....28

Заготовленные Воронки....29

Мир-воронка

Вступление

Эти правила – попытка совместить элементы двух моих любимых фэнтезийных ролевых систем: *Dungeon Crawl Classics Role-Playing Game* и *Мир подземелий* – адаптирующая ощущения «Воронки 0 уровня» из *DCC RPG* под механику *Мира подземелий* (для игры вам понадобится копия этих правил).

Спроси, говори или бросай

Воронка это приключение, в котором персонажи игроков – разношерстная группа обыкновенных крестьян, оказавшихся в совершенно ненормальной ситуации; простые люди, попавшие в жернова смерти и ужаса и желающие лишь пройти через них живыми.

Многие, если не все из этих бедняг встретят жуткую смерть в ходе приключения-воронки, но выжившие после всего, через что им придётся пройти, уже не будут прежними.

Если в большинстве фэнтезийных ролевых игр персонажи игроков начинают свой путь уже сложившимися героями, то приключение-воронка подробно показывает, каким образом самые обычные люди преобразуются в этих героев.

Это история их становления.

Делаем Воронку

Изменения и дополнения к основным правилам

Для игры в *Мир-воронку* используются основные правила *Мира подземелий* со следующими изменениями:

Замыслы и принципы

Проводя приключение-воронку, ведущий должен следовать замыслам и принципам, описанным в Мире подземелий, а также следующим дополнительным принципам:

- Смакуйте как благосклонность, так и жестокость судьбы
- Вселяйте страх в их сердца

Удовольствие от приключения-воронки во многом проистекает из случайности результатов бросков, особенно при создании персонажей. Игроки должны понимать, что контроля над этим процессом у них почти не будет, и дальше придется иметь дело именно с этими странными, бестолковыми, неоптимизированными персонажами. Но вместо того, чтобы просто мириться с результатами, и ведущему, и игрокам следует смаковать как благосклонность, так и жестокость судьбы: радоваться и «плохим», и «хорошим» броскам, ведь и те, и другие делают историю интереснее (а подчас и веселее).

В создании персонажей высока доля случая, а крестьяне весьма хрупки – *Воронки* бывают смертельны. *Воронки* и должны быть смертельны. Ведущему, конечно, не нужно лезть из кожи вон, пытаясь угробить персонажей игроков, но за необдуманные поступки и невезение, по возможности, следует награждать смертью. Описывая игрокам события и обстановку, ведущему следует вселять страх в их сердца, давая понять, что каждое решение или бросок влекут закономерные последствия.

Если крестьяне убегают, прячутся и всеми силами стараются уцелеть — ведущий всё делает правильно. Ведь как только один из них решит принять бой или встать на защиту другого, значимость этого решения будет очевидна.

Крестьяне 0 уровня

В начале игры все персонажи — «крестьяне 0 уровня», но каждый может «повыситься» до полноценного класса из *Мира подземелий* на выходе из *Воронки*. В отличие от персонажей, создаваемых по основным правилам *Мира подземелий*, каждый крестьянин – начиная с имени и внешности и заканчивая характеристиками и снаряжением — создается случайным образом.

Профессия

Вместо класса у каждого крестьянина есть профессия. Нищие, свинопасы, сборщики податей — крестьяне бывают разные. Профессию, а также его стартовое снаряжение, определяет бросок костей при создании персонажа. Помимо профессии каждый крестьянин имеет следующий стартовый ход:

Знай своё дело

Когда вы ***изучаете обстановку или копаетесь в памяти*** **о чём-то, связанным с вашей профессией**, получите +1 к броску с разрешения ведущего, объяснив, почему вам это положено.

Кроме того, если у вас **есть ресурсы (время, материалы и т.д.) чтобы сделать то, что вы умеете** — вы это делаете.

Раса

Раса персонажа тоже определяется броском на профессию. Если не сказано иное, крестьянин является человеком. Есть небольшой шанс, что персонаж окажется гномом, эльфом или полуросликом. Каждое из этих редких существ имеет связанный с ним стартовый ход:

Нюх на золото

Когда вы — **гном и принюхиваетесь в поисках сокровищ**, ведущий должен сказать, есть ли поблизости золото.

Легкая поступь

Когда вы — **эльф и движетесь изящно и осмотрительно**, вы достигаете идеального баланса и ваша поступь не тяжелее пёрышка.

Заведи друзей

Когда вы — **полурослик и договариваетесь с цивилизованным, не враждебным к вам существом**, вам не нужен рычаг.

Когда игроки спрашивают, есть ли у их персонажей иной расы особые способности (видеть во тьме, чувствовать направление под землей и т.д.), пусть ведущий предложит им самим ответить на этот вопрос, *покопавшись в памяти*.

Мировоззрение

Крестьяне начинают игру без мировоззрения, так как оно формируется по мере развития героя (или злодея).

В конце *Воронки* ведущий и игроки обсуждают, какие из поступков крестьян могут свидетельствовать о развитии мировоззрения, и на основе этого каждый игрок выбирает мировоззрение для своего крестьянина. Подробнее см. модифицированный ход *повысить уровень* (стр. 4).

Измененные ходы

Описанные далее основные ходы были модифицированы для использования крестьянами. После повышения крестьянина до полноценного класса эти ходы работают как обычно.

Последний вздох

Когда вы — крестьянин и находитесь при смерти, вы на какое-то мгновение видите, что лежит за Чёрными Вратами Царства Смерти. Затем вы умираете.

Конец сессии

Когда вы — **крестьянин и доживаете до конца игровой сессии**, решите, исчерпали ли себя ваши узы (вы разгадали все связанные с ними загадки, они стали неактуальны, подтверждены или опровергнуты). Спросите игрока, с персонажем которого были узы, согласен ли он. Если да, вы получаете опыт и записываете себе одни новые узы, с кем считаете нужным.

- После этого совместно ответьте на следующие вопросы:
- Узнали ли мы о мире что-то новое и важное?
- Одолели ли мы значительного врага или монстра?
- Нашли ли мы какие-то достойные упоминания сокровища?
- Стали ли мы свидетелями жуткой гибели товарища?

За каждое «да» все записывают опыт.

~ Дополнительное правило ~
Удача

К шести стандартным характеристикам каждый персонаж дополнительно получает Удачу. Её можно тратить (см. ниже), а также восстанавливать, когда крестьянин получает уровень, но не выше исходного значения.
В отличие от других характеристик, при получении уровня Удачу нельзя увеличить.

С Удачей связаны несколько новых основных ходов и сложных ходов Вора:

Основные ходы

Испытать удачу
Когда вы **вопреки всему надеетесь, что всё будет хорошо**, бросьте+УДЧ:

10+ Вы добиваетесь своего, но тратите 1 Удачу
7-9 Не в этот раз
6- Запишите опыт, ведущий делает ход

От судьбы не уйдешь
Когда у вас **наименьшее значение Удачи в группе, и что-то плохое должно случиться с группой** — это случается с вами.

И наоборот, когда у вас **наибольшее значение Удачи в группе, и с ней должно произойти что-то хорошее** — это происходит с вами.

Ходы Вора

Удачливый (ур. 2-5)
Когда вы ***получаете уровень***, восстановите потраченную Удачу на 1к4.

Чертовски удачливый (ур. 6-10)
Заменяет: Удачливый

Когда вы ***получаете уровень***, восстановите потраченную Удачу на 1к4.

Повысить уровень
Когда вы — **крестьянин и выходите из *Воронки* живым**, то, как только ваш опыт равен хотя бы 5 и у вас есть несколько часов или дней для отдыха, вы можете осмыслить всё, что пришлось пережить, и как ваши взгляды на мир необратимо изменились – и навсегда порвать с прошлым.

Осуществите следующие шаги:
1) Вычтите 5 из своего опыта.
2) Выберите новый класс, логично вытекающий из полученного опыта.
3) Перенесите информацию из буклета крестьянина в буклет нового класса. Не выбирайте новые значения характеристик и снаряжение из нового буклета, а перенесите также из буклета крестьянина.
4) Перенесите ходы крестьянина (*знай своё дело*, расовые ходы).
5) Пересчитайте ОЗ и нагрузку по указаниям из буклета нового класса.
6) Выберите мировоззрение из вариантов в новом буклете, в соответствии с пережитым опытом.
7) Увеличьте значение одной из характеристик на 1, при необходимости изменив модификатор.
8) Если вы используете дополнительное правило Удачи, восстановите потраченное значение Удачи на 1.

Выбирая новый класс, вспомните всё, через что пришлось пройти, и будет ли выбираемый класс иметь смысл. Учитывайте, что в кампании, начинающейся с Воронки, крестьяне редко повышаются до экзотических классов, таких как Следопыт, Друид или Волшебник.

Следующие вопросы помогут вам определиться. Если вы можете ответить «да» на все вопросы для определенного класса, то можете смело его выбирать.

Бард: Вы человек или эльф? Приходилось ли вам подбадривать ваших товарищей и/или поддерживать их, когда ситуация накалялась?

Жрец: Вы человек или гном? Существует ли у вас связь с высшими силами?

Друид: Вы человек, эльф или полурослик? Существует ли глубокая связь между вами и Природой?

Воин: Приходилось ли вам вступить в смертный бой — и выйти победителем?

Паладин: Вы человек? Свойственно ли вам нести веру в высшую силу и без раздумий идти к своей цели?

Следопыт: Вы человек или эльф? Случалось ли вам подружиться с животным, которое могло стать вашим спутником?

Вор: Вы человек или полурослик? Используете ли вы для выживания скрытность и уловки?

Волшебник: Вы человек или эльф? Вы находили книгу или иной источник тайных знаний, с помощью которого можно учиться волшебству?

Помните, помимо буклетов, включенных в *Мир подземелий*, есть множество других. Будет не лишним изучить дополнительные буклеты, прежде чем выбирать новый класс. Также можно создать собственный класс вместе с ведущим. Довольно весело создавать вручную буклет на основе профессии крестьянина, возвышая какого-нибудь Свинопаса или Пивовара-полурослика до героического уровня!

~ Дополнительное правило ~

Призовые жетоны

или «жетоны крутизны»

Отыгрыш роли приятен сам по себе, но некоторые игроки предпочитают более осязаемое вознаграждение за хорошую игру. Для этих целей введено данное правило.

Положите набор светлых жетонов посередине стола (прозрачные или зеленые стеклянные бусины подойдут). Это призовые жетоны.

Теперь, когда игрок сделает что-то увлекательное или драматическое, вдохновившись особенностями своих характеристик, профессии и/или чертами, ведущий может наградить его призовым жетоном. Решение выдать призовой жетон не требует какого-либо обоснования и полностью отдается на откуп ведущему.

Перед любым броском костей игрок может потратить один или несколько призовых жетонов и добавить соответствующее число дополнительных костей того же типа. После броска игрок выбирает, какие кости оставить для определения результата. Следует оставить столько костей, сколько требует исходный бросок. Потраченные призовые жетоны помещаются обратно в центр стола.

Пример: Игроку с 2 призовыми жетонами нужно сделать бросок на урон (1к4). Он тратит 2 жетона чтобы добавить 2 дополнительных к4, бросает всего 3к4 и оставляет один к4 с наилучшим результатом.

Призовые жетоны не переносятся между сессиями, и если не тратятся к концу сессии, в течение которой были получены, то исчезают. Если уж получили их, то тратьте!

Мобилизуем крестьян

Как собрать разношерстную толпу плохо снаряженных обывателей

Все персонажи *Мира-воронки* начинают игру крестьянами «0 уровня», родом из одной деревни. Пережив своё первое приключение, эти крестьяне, скорее всего, станут персонажами 1 уровня из *Мира подземелий*.

Когда все соберутся за столом, игроками ведущиму нужно договориться, сколько крестьян будет создавать и контролировать каждый игрок.

В общем случае, чем больше игроков, тем меньшим числом персонажей каждый из них управляет. Когда игроков двое, каждый может управлять 6 крестьянами; в игре с 8 игроками каждый контролирует 1 крестьянина.

Распечатайте несколько копий буклета крестьянина (стр. 14-15) и убедитесь, что у каждого игрока есть по одной копии на управляемого им крестьянина. Вносите в буклеты информацию, полученную в ходе создания персонажа.

Для каждого крестьянина выполните следующие шаги. Рекомендуем не переходить к следующему шагу, пока все игроки не выполнят предыдущий шаг для всех подконтрольных крестьян.

Шаг 1

Определите значения характеристик

Бросьте 3к6 для каждой характеристики в следующем порядке: Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма (а также Удача, если вы играете с этим дополнительным правилом). Внесите полученные результаты в соответствующие поля буклетов крестьян.

Шаг 2

Определите модификаторы

Используя следующую таблицу, определите модификаторы, соответствующие значениям характеристик, и внесите их в буклеты рядом с обозначениями СИЛ, ЛОВ, ТЕЛ, ИНТ, МДР и ХАР (а также УДЧ, если играете с Удачей).

Характеристика	Модификатор
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	1
16-17	2
18	3

Шаг 3

Определите очки здоровья

Каждый крестьянин начинает с очками здоровья, равными его Телосложению, деленному на 4 с округлением вверх. Например, крестьянин с Телосложением 13 будет иметь 4 ОЗ.

Шаг 4

Определите нагрузку

Нагрузка каждого крестьянина равна 4+СИЛ. Например, крестьянин с СИЛ +1 будет иметь нагрузку 5.

Шаг 5

Обратите внимание на кость урона

Основная кость урона каждого крестьянина – к4. Это уже записано в буклете.

Шаг 6

Определите профессию, расу и снаряжение

Сделайте бросок процентной кости 1к100 (или 2к10, где одна к10 обозначает десятки, другая — единицы) и найдите результат в таблице на стр. 8-9: он определит профессию, расу и начальное снаряжение крестьянина. Если не сказано иное, крестьянин — человек.

Запишите профессию, расу и начальное снаряжение крестьянина в соответствующие поля буклета.

Если крестьянин окажется гномом, эльфом или полуросликом, поставьте галочку у соответствующего стартового хода в буклете.

Шаг 7

Определите пол

Выберите пол крестьянина, или бросьте 1к6: 1-3 = мужчина, 4-6 = женщина.

Шаг 8

Определите имя

Используйте подходящую по расе и полу таблицу со стр. 10-11 и сделайте бросок для определения имени крестьянина.

Шаг 9

Определите черты

Сделайте броски на 1 черту внешности и 1 черту характера по соответствующей таблице на стр. 12-13 и запишите результат в буклет под графой «Черты».

Шаг 10

Представьте персонажей

Представьте ваших крестьян другим игрокам, кратко описав их образ, основываясь на всей информации, полученной на предыдущих шагах.

Шаг 11

Определите узы

Сделайте бросок на одни узы по таблице на стр. 16. Дополните именем любого другого крестьянина из группы.

Шаг 12

Начинайте играть!

Погрузитесь в Воронку. Ведущий может использовать готовое приключение или одну из описанных далее Воронок-заготовок. Подробнее см. раздел Заполняем Воронку на стр. 20.

Профессия и начальное снаряжение крестьянина

к100	Профессия	Начальное снаряжение
1	Варщица эля	Скалка (взмах меча, неудобная, вес 1), бочонок эля (рацион, 2 примен., вес 2)
2	Пчеловод	Посох (взмах меча, удар копья, вес 1), 1к4 глиняных банки с мёдом (каждая вес 1)
3	Аптекарь	Серп (взмах меча, месиво, вес 1), ступка и пестик (вес 0)
4	Пекарь	Лопата для выпечки (удар копья, неудобная, вес 1), мешок с мукой (вес 2)
5	Музыкант	Нож (рука, вес 0), инструмент (бросьте 1к4: 1=голос, 2=флейта (вес 0), 3=лютня (вес 1), 4=рожок (вес 1)
6	Корзиноплет	Нож (рука, вес 0), крепкая корзина (вес 2)
7	Попрошайка	Чаша для подати (вес 0), 1к4 монет
8	Кузнец	Молот (взмах меча, вес 1), холщовый мешок (вес 0), 1к4 железных слитков (каждый вес 1)
9	Корабельщик	Топор (взмах меча, вес 1), 2к4 деревянных досок (каждая вес 1)
10	Изготовитель луков	Короткий лук (близко, далеко, вес 1), стрелы (боезапас 1, вес 1), 1к4 комплектов шестов и сухожилий (каждый вес 1)
11	Каменщик	Мастерок (взмах меча, неудобный, вес 1), лоток (вес 1), 2к4 кирпичей (каждый вес 1)
12	Взломщик	Фомка (взмах меча, неудобная, вес 1), холщовый мешок (вес 0)
13	Мясник	Тесак (рука, месиво, вес 1), засоленная говяжья вырезка (рацион, 4 примен., вес 2)
14	Плотник	Топор (взмах меча, вес 1), пила (вес 1)
15	Каретник	Топор (взмах меча, вес 1), ручная тележка
16	Пристав	Дубина (взмах меча, вес 2), наплечная сумка (вес 0), 2к6 монет
17	Свечник	Посох (взмах меча, двуручное, вес 1), 2к4 свечей (вес 0)
18	Коробейник	Посох (взмах меча, двуручное, вес 1), рюкзак (вес 0), товар [бросьте 1к4: 1 = бесполезные блестяшки (вес 0); 2 = копченая рыба (рацион, 2 примен., вес 1); 3 = снаряжение авантюриста (2 примен., вес 1); 4 = драгоценность (25 монет, вес 0)]
19	Сыровар	Посох (взмах меча, двуручное, вес 1), холщовый мешок (вес 0), головка сыра (рацион, 4 примен., вес 2)
20	Сапожник	Гвоздодёр (рука, вес 0), 1к4 пар ботинок или сапогов (каждый вес 1)
21	Констебль	Короткий меч (взмах меча, вес 1), железные наручники с ключом (вес 1)
22	Курьер	Нож (рука, вес 0), кожаный ранец (вес 0), важное письмо (вес 0)
23	Глашатай	Нож (рука, вес 0), шляпа с пером (надетая, вес 0)
24-27	Фермер	Вилы (взмах мечом, удар копьем, вес 1), 1 бушель урожая [рацион, 4 примен., вес 2, бросьте 1к4: 1=репа; 2=картофель; 3=лук; 4=овес]
28	Ройщик канав	Лопата (взмах меча, неудобная, вес 2)
29	Развозчик навоза	Лопата (взмах меча, неудобная, вес 2), тележка с навозом
30	Гном шахтер	Кирка (взмах меча, +1 урон, вес 2), снаряжение авантюриста (1к4 использований, вес 1)
31	Гном кузнец	Молот (взмах меча, вес 1), холщовый мешок (вес 0), 1к4 железных слитков (каждый вес 1)
32	Гном каменщик	Молот (взмах меча, вес 1), зубило (рука, неудобное, вес 1)
33	Гном ловец	Нож (рука, вес 0), холщовый мешок (вес 0), 1к4 кротовьих капканов (вес 1 каждый)
34	Эльф охотник	Короткий лук (близко, далеко, вес 1), стрелы (боезапас 1к4, вес 1)
35	Эльф трубадур	Нож (рука, вес 0), эльфийская лира (вес 1)
36	Эльф скиталец	Посох (взмах меча, удар копья, вес 1), плащ с капюшоном (надетый, вес 0)
37	Эльф ткач	Нож (рука, вес 0), рулон шелка (вес 2)
38	Палач	Топор палача (взмах меча, двуручное, месиво, +1 урон, вес 2), колпак (надетый, вес 0)
39	Сокольник	Нож (рука, вес 0), кожаная перчатка (вес 0), сокол
40	Паромщик	Дубина (взмах меча, вес 2), 10-футовый шест
41-43	Рыбак	Нож (рука, вес 0), рыболовная сеть (удар копья, метательное)
44	Изготовитель стрел	Короткий лук (близко, далеко, вес 1), стрелы (боезапас 1к4, вес 1)
45	Разбойник	Дубинка (рука, оглушающее, вес 0), холщовый мешок (вес 0)
46	Грибник	Серп (рука, месиво, вес 1), холщовый мешок (вес 0), грибы (рацион, 1к4 примен., вес 1)
47	Лесник	Короткий лук (близко, далеко, вес 1), стрелы (боезапас 1к4, вес 1)

к100	Профессия	Начальное снаряжение
48-50	Козопас	Пастуший посох (удар копья, неудобное, вес 1), 1к4 коз
51	Могильщик	Лопата (взмах меча, неудобное, вес 2)
52	Полурослик пивовар	Посох (взмах меча, двуручное, вес 1), бочонок пива (рацион, 2 примен., вес 2)
53	Полурослик повар	Тесак (рука, +1 урон, вес 1), пирожки с мясом (рацион, 1к4 примен., вес 1)
54	Полурослик фермер	Вилы (взмах мечом, удар копьем, вес 1), 1 бушель урожая [вес 2, бросьте 1к4: на 1-3: рацион, 4 примен. (1=репа; 2=картофель; 3=лук); 4=табак]
55	Полурослик садовник	Лопатка (рука, неудобное, вес 0), тачка
56	Целитель	Посох (взмах меча, двуручное, вес 1), наплечная сумка (вес 0), бинты (1к4 примен., медленный, вес 0)
57	Маг-затворник	Посох (взмах меча, двуручное, вес 1), поясная сумка (вес 0), 1 фокус [киньте 1к6: 1-2 = Свет; 3-4 = Незримый слуга; 5-6 = Представление]
58	Герольд	Короткий меч (взмах меча, вес 1), труба (вес 1)
59	Травник	Посох (взмах меча, двуручное, вес 1), сумка (вес 0), травы и припарки (1к4 примен., медленное, вес 0)
60-62	Охотник	Короткий лук (близко, далеко, вес 1), стрелы (боезапас 1к4, вес 1)
63	Трактирщик	Дубина (взмах меча, вес 2), провиант (рацион, 2к4 примен., вес 2)
64	Ламповщик	Молот (взмах меча, вес 1), лампа (вес 0), бутыль с маслом (вес 0), огниво (вес 0)
65	Прачка	Бельевой мешок (вес 0), брикет мыла (вес 0)
66	Мельник	Дубина (взмах меча, вес 2), мешок муки (вес 2)
67	Шахтер	Кирка (взмах меча, +1 урон, вес 2), лампа (вес 0), бутыль с маслом (вес 0), огниво (вес 0)
68	Монах	Посох (взмах меча, двуручное, вес 1), священный символ (вес 0)
69	Вязальщик сетей	Нож (рука, вес 0), рыболовная сеть (удар копья, метательное), веревка 50 футов (вес 2)
70	Дворянин	Длинный меч (взмах меча, +1 урон, вес 1), кольцо с печаткой (10 монет, вес 0)
71	Волопас	Кнут (удар копья, вес 1), вол
72	Лоточник	Нож (рука, вес 0), рюкзак (надетый, вес 0), товар [киньте 1к4: 1 = кухонная утварь (вес 2); 2 = 2к4 ножей (рука, вес 0); 3 = снаряжение авантюриста (1к4 примен., вес 2); 4 = 1к4 зелий исцеления (лечит 1к8 ОЗ, вес 0)]
73	Пилигрим	Посох (взмах меча, двуручное, вес 1), священный символ (вес 0)
74	Гончар	Дубина (взмах меча, вес 2), холщовый мешок (вес 0), 5 фунтов глины (вес 2)
75	Проститутка	Нож (рука, вес 0), флакон парфюма (вес 0)
76	Крысолов	Дубина (взмах меча, вес 2), холщовый мешок (вес 0), 2к4 мертвых крыс (вес 1)
77	Канатчик	Дубина (взмах меча, вес 2), веревка 100 футов (вес 2)
78	Разведчик	Нож (рука, вес 0), плащ (надетый, вес 0)
79	Писарь	2к4 страницы пергамента (вес 0), перо и чернильница (вес 0)
80-82	Овцепас	Пастуший посох (удар копья, неудобное, вес 1), 1к4 овец
83	Прорицатель	Ничего
84-86	Свинопас	Пастуший посох (удар копья, неудобное, вес 1), 1к4 свиней
87	Дубильщик	Нож (рука, вес 0), 2к4 звериные шкуры (вес 2)
88	Кровельщик	Топор (взмах меча, вес 1), 1к4 снопа соломы (вес 1 каждый)
89	Починщик	Ремонтный набор (вес 0)
90-92	Ловец	Нож (рука, вес 0), ловушки [бросьте 1к4: 1 = 2к4 крысиных ловушек (вес 0); 2 = 1к4 кроличьих ловушек (вес 2); 3 = 1 силки (вес 1); 4 = 1 медвежья ловушка (вес 2)]
93	Гробовщик	Священный символ (вес 0), гроб (вес 4)
94-96	Дозорный	Копье (удар копья, метательное, близко, вес 1), шлем (надетый, вес 0), лампа (вес 0), бутыль с маслом (вес 0), огниво (вес 0), свисток (вес 0)
97	Ткач	1к4 рулона ткани (вес 1 каждый)
98-100	Дровосек	Топор (взмах меча, вес 1), 2к4 поленьев дров (каждая вес 1)

Таблица. Имя крестьянина – Люди

Если выпало то же имя, что у другого крестьянина, перебрасывайте, пока не получится новое

к100	Мужское имя	Женское имя
1	Абеодан	Айдрэ
2	Айли	Айфентида
3	Аквель	Айфиэльд
4	Алхфрит	Акка
5	Альгар	Алодиа
6	Альдхельм	Алодиэ
7	Альфред	Андсвария
8	Андетан	Аннис
9	Андсакий	Ара
10	Андсвару	Ардифь
11	Арлич	Арианрод
12	Арчибальд	Байсин
13	Астириан	Берния
14	Ахиавен	Бирроксцир
15	Бар	Бисга
16	Беадуринк	Блайта
17	Безирван	Блетсунг
18	Бенвик	Блисса
19	Беноик	Бодичия
20	Битлик	Бригантия
21	Болдлич	Бримлад
22	Боудевин	Вилла
23	Бронсон	Вильда
24	Бэйн	Вирадектис
25	Бэнэн	Гармангабита
26	Вильфвульф	Дарелен
27	Винтер	Дареллия
28	Виссиан	Дарель
29	Вортингтон	Дариль
30	Гаррет	Дарлин
31	Гимм	Девона
32	Грендель	Дейзи
33	Гримбольд	Дон
34	Гримм	Донна
35	Грэм	Дотор
36	Дальстон	Дэабот
37	Деоголь	Идгейт
38	Дериан	Идрис
39	Дреоган	Икнунг
40	Дрефан	Илленвеорка
41	Жеоф	Ильва
42	Жильдас	Ильвина
43	Иамон	Иострэ
44	Идиг	Истра
45	Идлин	Истэр
46	Камден	Ительтрифь
47	Коробейн	Ительфлед
48	Кэтфлич	Итесвита
49	Ланг	Ифрэ
50	Лар	Картимандуя
51	Лекс	Кендра
52	Ленг	Клевер
53	Леоф	Клиннис
54	Лин	Лин
55	Лист	Линетт
56	Лэндри	Лора
57	Люфиан	Лоретта
58	Мантон	Маида
59	Норвиль	Май
60	Одий	Меган
61	Один	Мерсия
62	Освин	Мойра
63	Пеада	Нельда
64	Пирс	Нертия
65	Прасутаг	Оделия
66	Пэрри	Одри
67	Ринк	Ора
68	Рипан	Орва
69	Ро	Осбергия
70	Рэм	Реда
71	Рэнд	Ровена
72	Свифт	Свен
73	Сиворд	Сибли
74	Сидвалла	Сильвер
75	Синевульф	Сиро
76	Синн	Сулис
77	Ситрик	Суннива
78	Скридан	Тайти
79	Стедман	Удель
80	Стирк	Фрея
81	Тамарий	Хамия
82	Толан	Хармилла
83	Трейс	Хильда
84	Фармон	Хулиана
85	Халиг	Цистия
86	Хэм	Челсия
87	Эгифен	Эда
88	Эгфрид	Эдит
89	Эдмунд	Эдлин
90	Эдмунд	Эдмунда
91	Эйвери	Элен
92	Эйн	Элет
93	Эйс	Эльга
94	Элвин	Эльдрида
95	Эльгер	Эльсвифь
96	Эльдрид	Энгель
97	Эльмунд	Энликнес
98	Эндвирден	Эрлина
99	Эорий	Эсма
100	Эрхерд	Эшли

Таблица. Имя крестьянина – Гномы, эльфы и полурослики

Если выпало то же имя, что у другого крестьянина, перебрасывайте, пока не получится новое

Имя гнома

к10	Мужское имя	Женское имя
1	Баббар	Белрин
2	Борар	Бирги
3	Гивли	Гива
4	Гиндор	Глорна
5	Далор	Дагна
6	Драгир	Драгрина
7	Мавон	Мелвиель
8	Раван	Тольга
9	Тодор	Торва
10	Торли	Торгана

Имя эльфа

к10	Мужское имя	Женское имя
1	Анелит	Галаниэль
2	Галолдур	Делевиэль
3	Легорианд	Ириотиэль
4	Селаит	Кадриэлит
5	Тинилит	Легаравен
6	Трунд	Мильмалит
7	Унарамир	Ситреид
8	Фондель	Тинониэль
9	Хорфир	Трорфивиэль
10	Эльромир	Эльрониа

Имя полурослика

к10	Мужское имя	Женское имя
1	Гриффо	Алмаз
2	Калкин	Амарилья
3	Оло	Виолета
4	Роско	Донамира
5	Середок	Карисса
6	Фалько	Лавиния
7	Халфред	Миртль
8	Эделард	Мэриголд
9	Элдон	Рубин
10	Эндвайс	Серафина

Таблица. Черты крестьянина – Внешность

Если выпавшая черта противоречит вашему полу и/или значениям характеристик, перебросьте

к100	Черта внешности	к100	Черта внешности
1	Бакенбарды	51	Миловидный
2	Безволосый	52	Монобровь
3	Бледнокожий	53	Морщинистый лоб
4	Близорукий	54	Налитые кровью глаза
5	Большие глаза	55	Нет зуба
6	Большие глаза	56	Низкий
7	Большие уши	57	Одноглазый
8	Большой нос	58	Однорукий
9	Веснушки	59	Одноухий
10	Взгляд исподлобья	60	Орлиный нос
11	Волнистые волосы	61	Острые ногти
12	Волосатый	62	Острый подбородок
13	Высокие скулы	63	Отдышка
14	Высокий	64	Пирсинг
15	Вьющиеся волосы	65	Плаксивый
16	Гнилые зубы	66	Полные губы
17	Говорит в нос	67	Потасканный
18	Голубоглазый	68	Пузатый
19	Горбун	69	Пухлый
20	Громкий голос	70	Растрепанные волосы
21	Грудь бочонком	71	Розовощекий
22	Грязный	72	Румяный
23	Густые брови	73	Светловолосый
24	Деревянная нога	74	Скрюченные пальцы
25	Длинная борода	75	Спутанные волосы
26	Длинные ноги	76	Татуировка(и)
27	Длинные пальцы	77	Тёмная кожа
28	Длинные руки	78	Тёмные глаза
29	Длинные усы	79	Тихий голос
30	Длинный торс	80	Толстый
31	Долговязый	81	Тонкие ноги
32	Заплетенные волосы	82	Тонкие руки
33	Засаленный	83	Торчащие зубы
34	Квадратный подбородок	84	Угрюмый
35	Кольцо в носу	85	Улыбчивый
36	Коренастый	86	Ухоженный
37	Короткие волосы	87	Хорошо сложенный
38	Короткие пальцы	88	Хриплый
39	Косоглазый	89	Хромой
40	Костлявый	90	Хронический кашель
41	Кривые зубы	91	Худощавый
42	Крупные ноги	92	Широкая грудь
43	Крупные руки	93	Широкая шея
44	Лебединая шея	94	Широкие бёдра
45	Лупоглазый	95	Широкие кисти
46	Лысеющий	96	Широкие плечи
47	Лысый	97	Широкий лоб
48	Маленькие глаза	98	Шрам(ы)
49	Маленькие глаза	99	Ямочка на подбородке
50	Маленький нос	100	Ямочки на щеках

Таблица. Черты крестьянина – Характер

Если выпавшая черта противоречит значению ваших характеристик, перебросьте

к100	Черта характера
1	Агрессивный
2	Азартный
3	Алчный
4	Бережливый
5	Бескорыстный
6	Болезненный
7	Вежливый
8	Великодушный
9	Верный
10	Властолюбивый
11	Глупец
12	Гордый
13	Готов помочь
14	Грубый
15	Дисциплинированный
16	Добродушный
17	Добросовестный
18	Добрый
19	Доверчивый
20	Доверчивый
21	Достойный
22	Дружелюбный
23	Жадный
24	Жизнерадостный
25	Заносчивый
26	Застенчивый
27	Зацикленный
28	Коварный
29	Ленивый
30	Лживый
31	Любезный
32	Любопытный
33	Меланхолик
34	Методичный
35	Миролюбивый
36	Нелюдимый
37	Неповоротливый
38	Неуклонный
39	Нигилист
40	Нравственный
41	Одинокий
42	Оппортунист
43	Оптимист
44	Осмотрительный
45	Отважный
46	Откровенный
47	Параноик
48	Педантичный
49	Подозрительный
50	Покорный
51	Покровительственный
52	Полоумный
53	Почетный
54	Приземлённый
55	Продуктивный
56	Проницательный
57	Простодушный
58	Прямолинейный
59	Пылкий
60	Пьяница
61	Рассеянный
62	Реалист
63	Религиозный
64	Решительный
65	Романтичный
66	Садист
67	Саркастичный
68	Сварливый
69	Сдержанный
70	Серьёзный
71	Сквернослов
72	Скромный
73	Скромный
74	Скрупулезный
75	Скрытный
76	Сладострастный
77	Смелый
78	Спокойный
79	Стоический
80	Суеверный
81	Таинственный
82	Тихий
83	Трусливый
84	Тщеславный
85	Уважаемый
86	Уважаемый
87	Уверенный в себе
88	Упрямый
89	Учтивый
90	Фаталист
91	Ханжа
92	Хладнокровный
93	Целеустремленный
94	Циничный
95	Черствый
96	Честный
97	Чистоплотный
98	Щедрый
99	Эгоист
100	Энтузиаст

Крестьянин

Имя ____________________ Уровень ○ Опыт _______

Профессия ___________________________ Пол ________

Черты ____

Значение и модификаторы характеристик

Сила	_____	СИЛ	_____	❏ *Ослаблен* (-1 СИЛ)
Ловкость	_____	ЛОВ	_____	❏ *Шатается* (-1 ЛОВ)
Телослож.	_____	ТЕЛ	_____	❏ *Болен* (-1 ТЕЛ)
Интеллект	_____	ИНТ	_____	❏ *Оглушен* (-1 ИНТ)
Мудрость	_____	МДР	_____	❏ *Ошеломлен* (-1 МДР)
Харизма	_____	ХАР	_____	❏ *Изуродован* (-1 ХАР)
Удача	_____	УДЧ	_____	❏ *Проклят* (-1 УДЧ)

Портрет крестьянина

Урон к4 **Нагрузка** ____ (СИЛ+4) **Броня** ____ **ОЗ** ____ (Телосложение/4) **Текущие ОЗ** ____ **Текущая удача** ____

Мировоззрение Не определено

Узы

____

Снаряжение

____

____

Стартовые ходы

Знай своё дело

Когда вы ***изучаете обстановку* или *копаетесь в памяти* о чём-то, связанным с вашей профессией**, получите +1 к броску с разрешения ведущего, объяснив, почему вам это положено. Кроме того, если у вас есть ресурсы (время, материалы и т.д.) чтобы сделать то, что вы умеете — вы это делаете.

❏ Нюх на золото

Когда вы — **гном и принюхиваетесь в поисках сокровищ**, ведущий должен сказать, есть ли поблизости золото.

❏ Легкая поступь

Когда вы — **эльф и движетесь изящно и осмотрительно**, вы достигаете идеального баланса и ваша поступь не тяжелее пёрышка.

❏ Заведи друзей

Когда вы — **полурослик и договариваетесь с цивилизованным, не враждебным существом**, вам не нужен рычаг.

Крестьянин

Имя ____________ Уровень ○ Опыт ______

Профессия ______________ Пол ______

Черты ______________________

Значение и модификаторы характеристик

Сила	_____	СИЛ	_____	❑ *Ослаблен* (-1 СИЛ)
Ловкость	_____	ЛОВ	_____	❑ *Шатается* (-1 ЛОВ)
Телослож.	_____	ТЕЛ	_____	❑ *Болен* (-1 ТЕЛ)
Интеллект	_____	ИНТ	_____	❑ *Оглушен* (-1 ИНТ)
Мудрость	_____	МДР	_____	❑ *Ошеломлен* (-1 МДР)
Харизма	_____	ХАР	_____	❑ *Изуродован* (-1 ХАР)
Удача	_____	УДЧ	_____	❑ *Проклят* (-1 УДЧ)

Портрет крестьянина

Урон к4 **Нагрузка** ____ (СИЛ+4) **Броня** ____ **ОЗ** ____ (Телосложение/4) **Текущие ОЗ** ____ **Текущая удача** ____

Мировоззрение Не определено

Узы

____

Снаряжение

____

____

Стартовые ходы

Знай своё дело

Когда вы ***изучаете обстановку* или *копаетесь в памяти* о чём-то, связанным с вашей профессией**, получите +1 к броску с разрешения ведущего, объяснив, почему вам это положено. Кроме того, если у вас есть ресурсы (время, материалы и т.д.) чтобы сделать то, что вы умеете — вы это делаете.

❑ **Нюх на золото**

Когда вы — **гном и принюхиваетесь в поисках сокровищ**, ведущий должен сказать, есть ли поблизости золото.

❑ **Легкая поступь**

Когда вы — **эльф и движетесь изящно и осмотрительно**, вы достигаете идеального баланса и ваша поступь не тяжелее пёрышка.

❑ **Заведи друзей**

Когда вы — **полурослик и договариваетесь с цивилизованным, не враждебным существом**, вам не нужен рычаг.

Таблица. Узы крестьянина

Сделайте бросок, чтобы определить одни узы, затем выберите детали или сделайте указанный бросок

к20	Узы
1	_____________ может многое поведать мне про… [выберите или бросьте 1к6] 1 = любовь; 2 = злобу; 3 = еду; 4 = деньги; 5 = воспитание детей; 6 = выживание
2	_____________ оскорбил меня… [выберите или бросьте 1к4] 1 = плюнув в меня; 2 = обозвав меня; 3 = оскорбив мою матушку; 4 = своим безразличием
3	_____________ не так всё понял, когда я сказал что… [выберите или бросьте 1к4] 1 = ненавижу его; 2 = он мне нравится; 3 = от него воняет; 4 = он – первый парень на деревне
4	_____________ задолжал мне… [выберите или бросьте 1к6] 1 = по жизни; 2 = услугу; 3 = поцелуй; 4 = выпивку; 5 = 1к4 монет; 6 = ребёнка
5	Я привязан к _________ потому что… [выберите или бросьте 1к4] 1 = он мой родственник; 2 = я обязан ему жизнью; 3 = у меня нет других друзей; 4 = я принадлежу ему
6	Я виню ___________ за… [выберите или бросьте 1к4] 1 = потерю той штуки; 2 = неприятности, в которые меня втащил; 3 = утерю мной веры; 4 = чью-то смерть.
7	Я соврал ___________ о… [выберите или бросьте 1к4] 1 = моих чувствах; 2 = месте, где спрятал ту штуку; 3 = моей вере; 4 = моей семье
8	Я спас _____________ от… [выберите или бросьте 1к4] 1 = утопления; 2 = запоя; 3 = преступной жизни; 4 = серьёзных увечий
9	Я уважаю ___________ за то, что… [выберите или бросьте 1к4] 1 = прислушивается ко мне; 2 = говорит напрямую; 3 = принес такую жертву; 4 = поддерживает дисциплину.
10	Я украл ту штуку у ___________ чтобы… [выберите или бросьте 1к4] 1 = удовлетворить желание; 2 = прокормить семью; 3 = продать за барыши; 4 = набить руку
11	Мы с __________ стремимся больше разузнать о… [выберите или бросьте 1к4] 1 = дальних странах; 2 = зверях и чудищах; 3 = законах дикой природы; 4 = таинственных силах
12	Я доверяю _________ потому что… [выберите или бросьте 1к4] 1 = мы вместе дали обет; 2 = он мой родственник; 3 = он мудр; 4 = нет другого выхода
13	Я смогу убедить ______________ в важности… [выберите или бросьте 1к6] 1 = моей веры; 2 = чести; 3 = силы; 4 = денег; 5 = дружбы; 6 = знаний
14	Я защищу ___________ от… [выберите или бросьте 1к4] 1 = правды; 2 = тёмной магии; 3 = самого себя; 4 = остальных
15	Я должен многое поведать _________ о… [выберите или бросьте 1к6] 1 = богах; 2 = добре; 3 = любви; 4 = взаимопомощи; 5 = странствиях; 6 = наших порядках
16	______________ следует наконец забыть о… [выберите или бросьте 1к4] 1 = своей утерянной любви; 2 = своих ошибках; 3 = моих ошибках; 4 = нашем общем прошлом
17	_____________ суждены великие свершения, потому что… [выберите или бросьте 1к4] 1 = так мне сказали боги; 2 = чувствуется в нём та особая искра; 3 = я так сказал; 4 = остальные из нас - болваны
18	Я выясню секрет _________ про… [выберите или бросьте 1к4] 1 = то, что он украл; 2 = то, откуда он на самом деле; 3 = [другого крестьянина]; 4 = меня
19	Я не доверяю __________ потому что… [выберите или бросьте 1к4] 1 = от него воняет; 2 = он много о себе думает; 3 = он тупой; 4 = он явно замыслил недоброе
20	Я успокою __________ тревожащегося о… [выберите или бросьте 1к4] 1 = [другом крестьянине]; 2 = оставшейся без него любимой; 3 = деньгах; 4 = нашей судьбе

Строим деревню

Дом, милый дом. Ну, пока не начнется всякая чертовщина

Этот раздел предназначен для ведущего.

Деревни — самые маленькие поселения. Они обычно расположены в глубинке, вдалеке от основных дорог. Если повезёт, они могут обеспечить себе защиту, но обычно это просто голь с вилами и факелами. Деревня часто стоит возле легко добываемого ресурса: плодородных полей, рыбных мест, леса или шахты. В деревне может быть лавка, но чаще местные используют бартер. Деньги — большая редкость.

— ***Мир подземелий**, стр. 222*

Во время игры у вас может возникнуть желание определиться с рядом деталей о месте, которое ваши крестьяне называют домом. Когда вопросов накопится достаточно, отвлекитесь от основного повествования и выполните шаги ниже, чтобы быстро заполнить пробелы.

Шаг 1

Назовите деревню

Выберите название для деревни, попросите игрока выбрать название, или предложите игроку сделать бросок на название, используя таблицу на стр. 19. Возьмите бумажный лист и напишите наверху название деревни.

Шаг 2

Выберите свойства деревни

Обратитесь к разделу про поселения на стр. 220-226 *Мира подземелий* для описания свойств поселений. По умолчанию деревня имеет свойства бедная, стабильность, ополчение, ресурс (выберите или спросите игрока) и, возможно, верность (другое поселение на выбор). Запишите эти свойства под названием деревни на листе.

Если деревня является частью королевства или империи, выберите одно дополнительное свойство или попросите игрока сделать бросок:

1к6	Дополнительное свойство
1	Деревня расположена в защищённом ландшафтом месте: *безопасность, –оборона*
2	Деревня существует за счёт богатых природных ресурсов: *+богатство, ресурс* (на ваш выбор), *вражда* (на ваш выбор)
3	Деревня находится под защитой другого поселения: *верность (другое поселение), +оборона*
4	Деревня расположена на значимой дороге: торговля (ваш выбор), *+достаток*
5	Деревня построена вокруг башни волшебника: личность *(волшебник)*, беда *(волшебные создания)*
6	Деревня была построена на месте религиозного значения: *религиозное, прошлое* (ваш выбор)

Затем выберите одну проблему или предложите игроку сделать бросок:

1к6	Проблема
1	Деревня находится в сухой или непригодной для земледелия местности: *нужда (еда)*
2	Деревня посвящена божеству: *вера (божество), вражда* (поселение, поклоняющееся другому богу)
3	Деревня недавно участвовала в бою: *–население; –богатство, если они сражались до самого конца; –оборона, если они проиграли*
4	Деревня испытывает проблемы с монстрами: *беда (чудовища)*, *нужда (искатели приключений)*
5	Деревня поглотила другую деревню: *+население, беззаконие*
6	Деревня находится в отдалённой местности или неприветлива: *–богатство, гномья* или *эльфийская*

Шаг 3

Нарисуйте карту деревни

Проведите линию через весь лист под свойствами деревни. Она будет обозначать северный край деревенской карты; остальные края обозначаются левым, правым и нижним краями листа.

Затем разместите примерно в середине карты главный деревенский источник воды и решите, будет ли это ручей, река, колодец или родник. Если это ручей или река, нарисуйте их петляющими вдоль карты от одного любого края к другому любому краю, пересекая выбранную вами точку; при желании можете добавить притоки. Если это колодец или родник, нарисуйте их в выбранной точке. Если хотите разместить деревню на берегу пруда, озера или моря, пририсуйте их в дополнение к основному источнику.

Далее, нарисуйте дорогу от одного из краев карты к источнику воды. Если свойство достатка деревни нищая, то это единственная дорога к ней. Если деревня бедная или лучше, дорисуйте дорогу далее от источника воды к другому краю карты. Если дорога пересекает ручей или реку, нарисуйте мост или брод в месте пересечения.

Передавайте карту между игроками, попросив каждого игрока добавить что-то одно, что он знает про деревню, нарисовав это на карте и подписав.

Это может быть строение, достопримечательность, особенность местности — что угодно в родной деревне, о чем может знать её житель. Добавление каждого объекта – хорошая возможность спросить игрока, как и почему он узнал о нем, но только если ответ может быть интересным.

Продолжайте передавать карту по кругу, пока не будет добавлено 8-12 объектов, так чтобы каждый игрок внес равный вклад.

Затем сверьтесь со следующим списком. Если что-то из него отсутствует на карте, добавьте самостоятельно или попросите игрока.

❏ Рыночная площадь (обычно около основного источника воды и/или перекрестка)
❏ Здание администрации (усадьба вождя, палата совета старейшин, дом старосты, магистрата и т.д.)
❏ Святилище или храм (все деревни в той или иной степени религиозны)
❏ Оборонительные сооружения (частокол, если свойство обороны *ополчение* и выше; в противном случае отсутствуют)
❏ Любые другие объекты, логично вытекающие из свойств поселения

Затем, исходя из сделанных пометок, добавьте на карту мелкие дорожки и тропы где, как вам кажется, должно ходить большинство народу, а также столько мелких случайных домиков, сколько захочется.

Наконец, убедитесь, что на карте имеются дома, в которых живут и работают крестьяне игроков. Если чего-то не хватает, попросите соответствующих игроков их добавить.

Теперь готово! Будем надеяться, что это место не сгорит дотла в самое ближайшее время.

Название деревни

к100	Название (перевод)	к100	Название (перевод)
1	Аминьево	51	Мелкоброд
2	Бальзамин	52	Мраморнозерье
3	Бардоброд	53	Мраморовка
4	Беловеда	54	Наихудшино
5	Беломарье	55	Наркхэм
6	Бочниково	56	Началово
7	Бумгород	57	Новолажа
8	Верденфел	58	Оленевка
9	Верхний утёс	59	Оленестанище
10	Веснеши	60	Ольховопястье
11	Воеводово	61	Папоротниковое
12	Волкологово	62	Пелнельнище
13	Восточное	63	Пепельск
14	Выполоть	64	Перепашино
15	Высеполе	65	Подворье
16	Вышнеснежинск	66	Полевка
17	Вышнефортово	67	Полёдная
18	Глубозерье	68	Попрошайкино
19	Горелки	69	Почкилань
20	Гороховецк	70	Пустовязово
21	Гороховка	71	Пустогорск
22	Гриффинмер	72	Пустожовка
23	Гусеводы	73	Раздольное
24	Денная	74	Рёвнино
25	Диколесье	75	Роголога
26	Долгая балка	76	Роднипрудово
27	Долговзорово	77	Светлороща
28	Долгое	78	Свиноброд
29	Жабротрёпка	79	Свинопрудово
30	Жалебино	80	Сенороща
31	Жуткопустье	81	Снежная лощина
32	Захолмье	82	Сребродубово
33	Змеемарье	83	Средневетовск
34	Известгорск	84	Старинная
35	Известень	85	Стекольщики
36	Исполье	86	Сухинь
37	Истопье	87	Тенеречье
38	Истручей	88	Тонкопомол
39	Кальчестрово	89	Троеречье
40	Камнегрудово	90	Тупосёлово
41	Карденды	91	Хворинск
42	Кельд	92	Церквищево
43	Кожевинь	93	Цитадельниково
44	Красновецк	94	Чаёвники
45	Крепостная	95	Черновраг
46	Лепёшкино	96	Шарозагонники
47	Лесноречье	97	Щитоломск
48	Лысово-кряквино	98	Эвервинтер
49	Людополье	99	Яблопрудово
50	Масленищево	100	Ясная

к100	Название (транслитерация)	к100	Название (транслитерация)
1	Алдерфайф	51	Хайфорт
2	Амнистер	52	Хайвью
3	Амплфорт	53	Холлоутон
4	Эплпонд	54	Хорнден
5	Ариф	55	Айсхэм
6	Астон	56	Иллсбери
7	Бейли	57	Ингбрук
8	Балланмаллард	58	Кельд
9	Балмор	59	Ластов
10	Бамбург	60	Лезорп
11	Баннок	61	Лэннибладер
12	Бардфорд	62	Лохмарбл
13	Баркхэм	63	Марлтон
14	Баволд	64	Мансфилд
15	Нищая дыра	65	Марблвик
16	Беволд	66	Миддлбоу
17	Черный овраг	67	Ньюшэм
18	Сломанные щиты	68	Олдхэм
19	Броутон	69	Пигейт
20	Батеркип	70	Пивик
21	Байхил	71	Пирн
22	Кафельд	72	Патльведж
23	Качестер	73	Редгейт
24	Калкот	74	Рутор
25	Карденд	75	Ратл
26	Каслхэм	76	Шадоубрук
27	Чаволд	77	Силверок
28	Честон	78	Сноудел
29	Клирхэм	79	Спраек
30	Колкирк	80	Спрингпул
31	Куфильд	81	Стронгхил
32	Дахам	82	Свадлинкот
33	Дэйхурст	83	Свайнпул
34	Диплейк	84	Свайнфорд
35	Дирвик	85	Тидейл
36	Дамбартон	86	Тэтфорд
37	Истон	87	Три ручья
38	Элвольд	88	Трибрук
39	Эвервинтер	89	Тунстэд
40	Фэирмил	90	Верденфел
41	Фарнкомб	91	Вафельд
42	Фернсворт	92	Вамур
43	Гарригил	93	Варингтон
44	Гластон	94	Вайтвич
45	Гусхоу	95	Вайтмер
46	Гриффинмер	96	Вайлдвуд
47	Хартвайт	97	Винтертоп
48	Хэйхурст	98	Волфден
49	Хайфилд	99	Ворстед
50	Верхний утёс	100	Вивернмер

Наполняем Воронку

Что сделать, прежде чем бросить их в горловину

Этот раздел предназначен для ведущего.

Существует достаточно способов, как подготовить и провести Воронку, здесь же мы рассмотрим два из них, лучше всего соответствующие нашим целям: импровизация на основе Воронки-заготовки или адаптация подходящего готового приключения под правила Мира подземелий.

Для более импровизационного подхода используйте четыре Воронки-заготовки на стр. 24-27, но есть и множество других приключений, которые, как правило, легко адаптировать. Список выпущенных приключений, из которых можно сделать хорошие Воронки, приведен на последней странице.

Как показывает практика, вне зависимости от основы для вашей Воронки, можно повысить удовольствие от игры, добавив определенные элементы. Перед первой сессией подумайте над включением в подготавливаемую Воронку чего-то или даже всего из следующих элементов.

Убедительная мотивация

Большинство крестьян предпочитают жить в спокойствии и неведении сельской жизни, невзирая на тягостный труд и скуку. «Приключения» — это для полоумных парней с обочины жизни. Поэтому, если вдруг крестьянин, рискуя здоровьем и жизнью, участвует в приключении, у него должен быть очень, очень веский на то повод. Самая важная часть подготовки Воронки это создать для крестьян правдоподобную и убедительную мотивацию встретиться лицом к лицу с неведанной жутью.

Несколько проверенных временем примеров убедительной мотивации:

- Друзей и членов семьи похитили; надо их спасти.
- Самих крестьян похитили; им надо спастись.
- Священную реликвию или другой важный для всей общины объект украли; его надо найти.
- Над самой деревней нависла угроза; ее разрушат, если не вмешаться.

Воронки-заготовки на стр. 24-27 дают пример каждой из этих мотиваций.

Банк крестьян

Для *Воронок* нормальна ситуация, когда крестьяне мрут как мухи. В результате кто-то из игроков может потерять всех своих крестьян ещё в начале игры. Удобным решением будет включить в приключение «банк крестьян» — место (или повествовательную условность), где игрок сможет создать себе новых персонажей. Правда, злоупотребление этим приемом сильно обесценит смерть персонажей, поэтому рекомендуем разрешить игрокам создать таким образом лишь по одному новому крестьянину. Когда и этот резервный персонаж погибнет, игрок выбывает.

Потенциальные источники свежих крестьян включают:

- Отставших крестьян, которые наконец догнали партию
- Выживших из предыдущей партии, на которых набредают игроки
- Пленников враждебной силы, которых спасают персонажи игроков

Возможности для классов

Если кому-то из крестьян повезет пережить *Воронку*, они наверняка станут полноценными персонажами 1 уровня из *Мира подземелий* (см. стр. 4). Чтобы сделать выбор классов широким, но при не противоречащим событиям *Воронки*, будет полезно заготовить в приключении несколько возможностей для этого. Если переход крестьян в воинов или воров относительно прост, то обосновать повышение до других классов бывает трудно.

Вам в помщь следующий список. Эти элементы можно заранее включить в *Воронку* или добавить не лету:

Бард: музыкальный инструмент, книга с песнями, умирающий трубадур.

Жрец или Паладин: священная книга, пример благочестивого поведения, проявление божественной силы.

Друид: духовное единение с природой.

Воин: особенное оружие, лобовое столкновение с противником.

Следопыт: дикая местность, взаимодействие с животным.

Вор: яд, необходимость заполучить ценность, преодоление опасного места с осторожностью.

Волшебник: нечестивый фолиант, магическая лаборатория, контакт с потусторонними силами.

~ Дополнительное правило ~

Штрафные жетоны

Когда игрок выбрасывает 6-, ведущий делает ход. Но иногда ведущий не может придумать подходящий ход, или для темпа повествования больше подошла бы пауза, а не эскалация конфликта. В подобных случаях можно воспользоваться «штрафными жетонами». Для этого в начале игры поместите набор черных жетонов на середину стола (хорошо подойдут недорогие стеклянные бусы из магазинов для рукоделия): это будут штрафные жетоны.

Каждый раз, когда игрок выбрасывает 6-, вместо осуществления хода ведущий может взять себе штрафной жетон, и игра продолжается.

В любой момент в течение сессии ведущий может потратить штрафной жетон, чтобы сделать мягкий или жесткий ход. Потраченный жетон возвращается в центральный набор.

В отличие от призовых жетонов, штрафные жетоны переносятся между сессиями. В конце каждой сессии ведущий должен отметить, сколько у него скопилось штрафных жетонов, чтобы начать с ними следующую игру.

Servants of the Cinder Queen

Приключение в качестве *Воронки*

Если у вас есть приключение Servants of the Cinder Queen для *Мира подземелий*, то его можно с успехом провести как приключение-воронку, внеся следующие изменения:

- Крестьяне начинают в Темнице Отчаяния (Pit of Despair, зона 5-E), которая также является банком крестьян (стр. 21) за счет других крестьян, лежащих без сознания.
- Лишите их снаряжения — его можно будет обнаружить во Временных Помещениях (Makeshift Quarters, зона 5-B). Принадлежащих крестьянам животных можно обнаружить живыми, зарубленными или съеденными.
- Торд Скул (Thorde Skul) на старте руководит раскопками Завала (Hindrance, зона 5-C).
- Последователи (Disciples), охраняющие Темницу Отчаяния, как раз собираются убить одного из крестьян, чтобы Скул превратил его в Слугу (см. вступление для игроков). На усмотрение ведущего, это может быть и персонаж игроков. Заметьте, убить крестьянина одного из игроков с самого начала — отличный способ вселить страх в их сердца и показать серьёзность их положения. Ну и ещё это забавно.

Вступление для игроков

Месяцами люди продолжали исчезать, но вы и представить себе не могли, что окажетесь в их числе. Внезапный удар дубиной по голове, затем темнота – и вот вы приходите в себя в этой мерзкой яме, рядом с другими похищенными. Ушибленный затылок пачкает руку ещё не свернувшейся кровью. Над ямой стоят двое в робах, в руках искривленные кинжалы. «Твоё время пришло», - говорят они, указывая на одного из ваших товарищей по несчастью. Кто-то, рыдая, валится на пол. Конец близок. Вы как никогда чувствуете жажду жить.

Воронки-заготовки

Выбирай любую – добром не кончится ни одна

Четыре *Воронки*-заготовки, описанные далее, разработаны для помощи в проведении приключения-воронки. Они должны стать стартовой площадкой, а не исчерпывающими руководствами, и мы считаем – даже настаиваем – что ведущий может отклоняться от них настолько, насколько потребует воображение. Ведущий может изобретать или развивать любые элементы, не достаточно расписанные в заготовке (скажем, про некоторых упоминаемых существ мы узнаём лишь их названия, без каких-либо подробностей). Рано или поздно нужно начинать ходить без ходунков.

Так или иначе, все четыре Воронки-заготовки объединены общей структурой и содержимым:

✳ **Введение для игроков** ведущий прочитывает вслух игрокам перед началом приключения.
✳ **Вопросы** ведущий может задавать игрокам в любой момент.
✳ **Ставки** — то, о чём стоит помнить самому ведущему, когда он *играет, чтобы узнать, что произойдет дальше*.
✳ **Звёздочкой** ✳ отмечены варианты и возможности, которые можно выбрать.
✳ Варианты, отмеченные **квадратиком** ❏, нужно отмечать как выполненные, они доступны только один раз за сессию. Используйте карандаш!
✳ **Пронумерованные** варианты выбираются броском игрока или на усмотрение ведущего.

Кроме того, каждая заготовка содержит информацию, которую ведущий может интерпретировать по обстоятельствам.

Нашествие пёсолюдей

Двери трещат под ударами, но ещё держатся. Рычание и лай такие громкие, словно волки со всего света собрались за дверьми. Вы оглядываетесь: лишь несколько ваших соседей и родичей сумели укрыться здесь. Их глаза полны ужаса. Завывания и крики снаружи не оставляют места сомнениям: ничто не остановит бесчинствующих пёсолюдей. Скорее всего, кроме собравшихся здесь с вами в живых больше нет никого в деревне. И двери долго не выдержат натиска.

Примечание

Для этой *Воронки* будет лучше заранее нарисовать карту деревни (стр. 18):

Вопросы

- Кто здесь твой родственник?
- В каком именно месте вы нашли убежище?
- Где ты был и что делал, когда началось нашествие пёсолюдей?
- Кем был тот любимый человек, которого убили у тебя на глазах? Как он умер?
- Как, говоришь, звучит тот детский стишок про пёсолюдей?

Ставки

- Как крестьяне спасутся от неминуемой гибели?
- В каком удалённом месте может быть безопасно?
- Какие опасности подстерегают в дикой местности?
- Откуда появились пёсолюди, и почему они набросились на деревню?
- Какое проклятье наложено на них?
- Кто сумеет выжить, и какую жуткую цену придется заплатить?

Пёсолюди

Одиночка, волшебный

Урон: клыки *(урон 1к6, рука)*

ОЗ 3 **Броня** 0

Свирепые, ненасытные полулюди.

Инстинкт: убивать всех

- Призвать стаю
- Наскочить с расстояния
- Разорвать глотку

Чемпион пёсолюдей

Одиночка, разумный

Урон: клинок с зубцами *(урон 1к8, взмах меча)*

ОЗ 8 **Броня** 0

Больше, злее, умнее.

Инстинкт: убивать сильнейших

- Выбить оружие
- Заставить друзей жертвы смотреть
- Выпотрошить

Вожак пёсолюдей

Одиночка, организованный, разумный

Урон: зазубренное копьё *(урон 1к8+1, взмах меча, удар копья)*

ОЗ 10 **Броня** 1

Помешанный на мести мизатнроп.

Инстинкт: заставить их страдать

- Выбить оружие
- Заставить друзей жертвы смотреть
- Выпотрошить

Дети Леса

Первый ребёнок пропал с год назад. С тех пор каждую безлунную ночь исчезали другие. Те семьи, что ещё не сбежали из деревни, заколачивают двери на ночь и живут в вечном страхе. Ходят слухи о призрачных песнях, которые ветер доносит от Колючего леса с дальнего берега реки. Должно быть, какое-то зло оттуда забрало детишек. Но вы это остановите. Вы найдёте их. Вы вернёте их домой.

Примечание

Для этой *Воронки* будет лучше заранее нарисовать карту деревни (стр. 18):

Вопросы

- ✳ Как зовут твоего ребёнка, пропавшего в прошлое новолуние?
- ✳ Почему родители запрещали тебе приближаться к Колючему лесу?
- ✳ Когда ты последний раз пересекал реку и зачем?

Ставки

- ✳ Живы ли кто-нибудь из детей?
- ✳ Что забрало их и зачем?
- ✳ Какой страшный секрет скрыт в лесу?

Впечатления

- ✳ Неестественно тихо
- ✳ Искореженные деревья стоят стеной
- ✳ Жуткие переплетения корней
- ✳ Всё покрыто колючими лозами
- ✳ Бревно рассыпается под ногами
- ✳ Обросшие бледными трутовиками стволы походят на лунные лестницы

Ходы приключения

Когда вы **пробираетесь глубже в Колючий лес**, бросьте+МДР:

10+ Вы находите зацепку (ведущий расскажет, что это).

7-9 Вы что-то повстречали (ведущий опишет).

6- Отметьте опыт, ведущий делает ход.

Колючий лес – Зацепки

- ❑ Детский ботиночек
- ❑ Следы в мягкой почве
- ❑ Далекие голоса, слитые в песне
- ❑ Охотник, находящийся при смерти
- ❑ Большое гнездо из костей и веток
- ❑ Скрытый вход в подземные жилища

Колючий лес – Столкновения

- ❑ Глубокий чёрный пруд, окруженный кольцом гнилых корней
- ❑ Фигура в плаще наблюдает издалека
- ❑ Хитрая ловушка колючников
- ❑ Засада колючников
- ❑ Почти самое страшное, что здесь есть
- ❑ Самое страшное, что здесь есть

Колючники

Орда, организованный, разумный, коварный

Урон: оружие с колючками (*урон 1к4, взмах меча)*

ОЗ 2 **Броня** 1

Крохотные, тощие, покрытые колючей шкурой существа, любящие устраивать ловушки и петь детские песенки.

Инстинкт: заманить и замучить

- ✳ Скрыться в тенях
- ✳ Повязать
- ✳ Выцарапать глаза

Побег из Чумных Ям

Последнее, что вы помните — как заснули на лужайке после фестиваля урожая. Голова гудит, но это не похмелье. Как вы попали в эту яму? Друзья и близкие тоже здесь, в зловонной тьме. Одни неподвижны, другие проснулись и напуганы. Свет факела пробивается сквозь решетку, закрывающую яму высоко наверху. Почему вы тут?

Вопросы

- ✳ Кто здесь твои родственники?
- ✳ Ну и насколько серьёзная эта сыпь?

Ставки

- ✳ Кто из крестьян закончит свой путь слугой Инфектоманта?
- ✳ Будут ли ниспосланы на мир Сто казней Натофаксовых?

Ходы приключения

Когда вы **сможете выбраться из ямы**, то окажетесь в освещенной факелами области, вокруг множество других таких же ям. 2к4 дверных проема ведут в непроглядно темный Лабиринт.

Когда вы **отваживаетесь углубиться в Лабиринт**, бросьте+МДР.

10+ Вы находите уникальную зону (ведущий выберет).
7-9 Вы находите обычную зону (сделайте бросок).
6- Отметьте опыт, ведущий делает ход.

Когда вы **ощущаете действие Заразы**, бросьте+ТЕЛ.

10+ Вас мутит, но удаётся сдержатьс.
7-9 Проявляется симптом (ведущий опишет).
6- Отметьте опыт, ведущий делает ход.

Лабиринт – уникальные зоны

- ❏ Скрытый люк в темницу
- ❏ Обиталище Гнилостных
- ❏ Навозная куча
- ❏ Логово Гнилого зверя
- ❏ Лаборатория Натофакса
- ❏ Витая лестница к поверхности

Лабиринт – общие зоны

1) Обрушившийся тупик
2) Дверь из черного дерева (заперта?)
3) Прямой или петляющий проход
4) Трёх/четырёхсторонняя развилка
5) Комната с чем-то полезным
6) Лестница ведёт вверх или вниз

Гнилостные

Орда

Урон: зубы и ногти *(урон 1к4, взмах меча)*
ОЗ 2 **Броня** 0

Подопытные Натофакса.

Инстинкт: заражать гнилью

- ✳ Повалить на землю
- ✳ Инфицировать Заразой
- ✳ Поприветствовать нового сородича

Инфектомант Натофакс

Одиночка, организованный, разумный, коварный

Урон: чумной кинжал *(урон 1к6+1, взмах меча)*
ОЗ 8 **Броня** 0
Особое свойство: чародей-алхимик

Подопытные Натофакса.

Инстинкт: ниспослать Сто Казней

- ✳ Призвать Гнилостных
- ✳ Создать облако Заразы
- ✳ Вызвать полное изнеможение

Рука Святого Игниса

Тёмное полуденное небо. Неустанный дождь. Грязь по щиколотку. Фермеры заламывают руки, оплакивая потерю урожая и падёж скота. А виной всему — опустевший реликварий. Рука Святого Игниса – защитника всего сущего — пропала. Пастор, некогда утешавший в трудную минуту, ныне предрекает нескончаемые беды от ливней: «Боги отвернулись от нас за нашу глупость!» Те из вас, кто не готов с ним согласиться, собрались в группу, чтобы всё исправить. Вы найдёте Руку. Вы докажите богам свою отвагу. Вы спасёте свой дом..

Вопросы

- ✳ Кто из вас ведёт остальных за собой?
- ✳ Кем был Святой Игнис и почему вы так ревностно ему поклоняетесь?
- ✳ Какой священной силой, говорят, обладает Рука, и какие свидетельства этой силы тебе довелось наблюдать?
- ✳ Почему с давних времён принято держаться подальше от Стоячих камней?
- ✳ Почему, по-вашему, что где-то у Стоячих камней должна подсказка о местонахождении Руки?

Ставки

- ✳ Кто забрал Руку и зачем?
- ✳ Кто в итоге овладеет рукой— или кем овладеет она?

Ходы приключения

Когда вы **изучаете местность у Стоячих камней**, то находите свидетельство злодеяния. Укажите, куда оно указывает:

- ❑ На Опасный лес
- ❑ На руины башни на вершине холма
- ❑ На деревенское кладбище
- ❑ Под сами Стоячие камни

Затем опишите это свидетельство, и как оно указывает на выбранное место.

Когда вы **достигаете следующей ступени вашего путешествия**, бросьте+МДР:

10+ Вы находите что-то полезное. Выберите одно из списка ниже.

7-9 Вы набредаете на неприятности, но есть время подготовиться (ведущий опишет неминуемую опасность или препятствие).

6- Отметьте опыт, ведущий делает ход.

- ✳ Улика, указывающая на другое место (ведущий скажет, что это и где)
- ✳ Обычный предмет (опишите его)
- ✳ Кто-то полезный (ведущий расскажет, кто)

Личность и мотивы вора

1) Кто-то из вашей группы – причины известны только ему
2) Некромант – чтобы воскресить и подчинить Святого Игниса
3) Демоническое создание – в поисках питающей силы
4) Начинающий волшебник – в поисках знаний и власти
5) Агент Святого Игниса – чтобы наказать деревню и её пастора
6) Соседняя деревня – взять то, что принадлежит им по праву

Мир-воронка

Автор — Джейсон Лютс, Хартленд, Вермонт, США
С помощью Джереми Страндберга
Иллюстрации — Джесси Х. Мид, Ghostscout Training Camp
Профинансировано с помощью Kickstarter

Переводчик — Феликс Герм
Верстальщик, редактор — Тамара Персикова
Профинансировано с помощью Crowdrepublic

Вдохновение

Оригинальная Воронка с большой буквы «В», описанная в *Dungeon Crawl Classics Roleplaying Game* от Джозефа Гудмана.

Плейтестеры

Эллисон Баннистер, Бенджамин Браун, Том Бёрместер, Кристиан Карвахал, Джон Карвахал, Джон Шадуржиан, Бриджет Комо, Джонатан Файн, Рейлли Хадден, Люк Говард, Алекс Ким, Дэн Ванхассел.

Благодарности

Аарону Албергу, Донне Алмендрале, Ричу Амтауверу, Францу Георгу Рёселу, Крису Джоелу, Адаму Кёбелу, Дейву ЛеКомпте, Сейджу ЛяТорра, Кевину МакГайру, Карлосу Колому Монте, Роберту Ли Маерсу, Бобу Свандеру и всем, поддержавшим нас на Кикстартере.

Лицензия

Это дополнение базируется на правилах *Мира подземелий* за авторством Адама Кёбеля и Сейджа ЛяТорры, выпущенных под лицензией Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.

Текст этого дополнения и текст его перевода выпущен под лицензией Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported license.

Иллюстрации — Джесси Х. Мид © 2014

Заготовленные Воронки

Опубликованные приключения, задуманные или легко адаптируемые как Воронки

«Опубликованные приключения, задуманные или легко адаптируемые как Воронки Хотя сама идея игры за нескольких персонажей нулевого уровня появилась на заре ролевых игр, как полноценный режим игры Воронка была воскрешена, названа и наделена невыразимой нечистой силой Джозефом Гудманом в Dungeon Crawl Classics Roleplaying Game (DCC RPG). Так что многие приключения, лучше всего подходящие для игры в Воронку, опубликованы в Goodman Games.

Ниже вы найдете список подходящих опубликованных приключений. Каждое из них потребует определенной адаптации для правил Мира подземелий со стороны ведущего, перед игрой или на ходу. Сначала приведены приключения, явно созданные как Воронки, затем – требующие от ведущего большей подготовительной работы.

Приключения-воронки

The Arwich Grinder, автор Дэниэл Дж Бишоп (для DCC RPG, из Crawl! № 9)
Attack of the Frawgs! автор Стивен Ньютон (для DCC RPG, Thick Skull Adventures)
Frozen in Time, автор Михаэль Кёртис (для DCC RPG, Goodman Games)
A Gathering of the Marked, автор Джон Марр (для DCC RPG, Purple Sorcerer Games)
Halls of the Minotaur, автор Харли Строх (для d20 3.5, Goodman Games)
Legends are Made Not Born, автор Крис Дойл (для d20 3.5, Goodman Games)
Nebin Pendlebrook's Perilous Pantry, автор Марк Бишоп (для DCC RPG, Purple Sorcerer Games)
The Ooze Pits of Jonas Gralk, автор Джон Марр (для DCC RPG, Purple Sorcerer Games)
Playing the Game, автор Перри Фер (для DCC RPG, Purple Duck Games)
The Portal Under the Stars, автор Джозеф Гудман (для DCC RPG, Goodman Games)
Prince Charming, Reanimator, автор Дэниэл Дж Бишоп (для DCC RPG, Purple Duck Games)
In the Prison of the Squid Sorcerer, авторы Кен Джелинек и Дэниэл Дж Бишоп (для DCC RPG, Mystic Bull Games)
The Ruins of Ramat, автор Джон Адамс (для DCC RPG, Brave Halfling Games)
Sailors on a Starless Sea, автор Харли Строх (для DCC RPG, Goodman Games)
Tower of the Black Pearl, автор Харли Строх (для DCC RPG, Goodman Games)
The Well of Souls, автор Карл Бусслер (для DCC RPG, Storm Lord Publishing)
The Witch of Wydfield, авторы Джон Адамс и Колин Чапман (для DCC RPG, Brave Halfling Games)
The Wizardarium of Calabraxis, автор Клэйтониан (для DCC RPG, Kill It With Fire)
Street Kids of Ur-Hadad, автор Эдгар Джонсон (для DCC RPG, из Metal Gods of Ur-Hadad № 1)

Потенциальные приключения-воронки

Adrift on the Sea of Love, автор Гус Л (для Dungeon of Signs)
B1: In Search of the Unknown, автор Майк Карр (для D&D Basic Set, Wizards of the Coast)
The Brigands of Lyrkenfenn, автор Кристиан Кенниг (для Dungeonslayers)
Death Frost Doom, автор Джеймс Эдвард Рагги IV (для Lamentations of the Flame Princess)
Eye of the Serpent, автор Грэм Моррис (для AD&D, TSR (UK) Ltd.)
Into the Wilds, автор Харли Строх (для d20 3.5, Goodman Games)
The Lost Vault of Tsathzar Rho, автор Майкл Меарлс (для d20 3.5, Goodman Games)
The Mistress of Spider Mountain, автор Кристиан Кенниг (для Dungeonslayers)
Monolith Beyond Space and Time, автор Джеймс Эдвард Рагги IV (для Lamentations of the Flame Princess)
Prison of the Hated Pretender, автор Гус Л (для Dungeon of Signs)
Queen of Black River, автор Кристиан Кенниг (для Dungeonslayers)
Sinister Secret of Whiterock, автор Харли Строх (для d20 3.5, Goodman Games)
Tower of the Stargazer, автор Джеймс Эдвард Рагги IV (для Lamentations of the Flame Princess)
The Wizard of Lom-Tranar, автор Кристиан Кенниг (для Dungeonslayers)



Indigo Games • Первое русскоязычное издание • Декабрь 2019